

MINAT SISWA KELAS VII SMP NEGERI SE-KECAMATAN KEDUNGPRING KABUPATEN LAMONGAN TERHADAP PERMAINAN SOFTBALL

Siti Maesaroh

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, maesaroh011@gmail.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan merupakan usaha mengembangkan kepribadian dan kemampuan seseorang. Selain itu pendidikan berfungsi membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik. Siswa merupakan sumber daya manusia yang membutuhkan pembinaan dan komponen penting dalam pendidikan, karena siswa bisa menjadi acuan keberhasilan suatu program pendidikan. Potensi fisik siswa dapat dikembangkan dengan memperkenalkan permainan baru yaitu permainan *softball*. permainan yang masih asing dan sangat menarik karena masih menggunakan bahasa asing, permainan ini menggunakan keterampilan menangkap, melempar, memukul dan berlari. Selain itu, permainan ini mengandung nilai-nilai karakter diantaranya : bertanggung jawab, kerjasama dan disiplin. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui minat siswa kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan terhadap permainan *softball*. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan dengan jumlah populasi 446 siswa yang terdiri dari 277 siswa dari SMP Negeri 1 Kedungpring dan 169 siswa dari SMP Negeri 2 Kedungpring. Metode yang digunakan untuk menganalisis hasil penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan proses pengambilan data menggunakan instrumen angket minat siswa.

Hasil analisis statistik didapatkan minat siswa kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan terhadap permainan *softball* masuk kategori tinggi dengan nilai persentase 61%.

Kata Kunci: Minat Siswa, Permainan *Softball*

Abstract

Education is an effort to develop one's personality and abilities. In addition, it also functions to form the character and civilization of a dignified nation in order to develop the potential of learners. Students are human resources who need coaching and is an important component in education because students can be a reference of the success of an educational program. Student's physical potential can be developed by introducing a new game of softball game, a game that is still foreign and very interesting because it still uses foreign language. This game uses the skills of catching, throwing, hitting and running. In addition, this game contains positive character values including: responsible, cooperation and discipline. The purpose of this research is to find out the students interest seventh grade state junior high school Kedungpring district of Lamongan Regency towards softball game. The target of this research is seventh grade Junior High School of State Junior High School Kedungpring District of Lamongan Regency with population of 446 students consisting of 277 students from State Junior High School 1 Kedungpring District and 169 students from State Junior High School 2 Kedungpring District. The method used to analyze the results of this study is quantitative approach and the process of data collection using student interest questionnaire. The result of statistic analysis got the interest of the seventh grade students State Junior High School Kedungpring District of Lamongan Regency towards softball game in high category with percentage value 61%.

Keywords: Student interest, Softball Games

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu wadah bagi setiap individu dalam proses belajar dan menjadi hak setiap warga negara, tanpa ada pengecualian. Dalam ketetapan MPR No. IV/MPR/1973 pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung, seumur hidup. Undang-Undang Nomor 2

tahun 1989 Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pasal 4 menyebutkan bahwa "pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. (Kristiyandaru, 2010: 33)

Selain itu, pendidikan dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seseorang dan perkembangan suatu daerah. Melalui pendidikan juga

akan tercipta pengetahuan yang sangat luas. Sesuai dengan fungsi dari pendidikan nasional sendiri yaitu mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang unggul secara keilmuan dan bermartabat. Hal ini diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pada Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Siswa merupakan sumber daya manusia yang potensial yang membutuhkan pembinaan dan pelayanan dalam mencapai tujuan pendidikan. Keberhasilan tujuan dan fungsi pendidikan dapat dikembangkan dengan cara mengetahui potensi siswa yang sudah dimiliki atau yang belum dikenal selama proses pembelajaran. Potensi yang sudah dimiliki seperti yang terlihat ketika pembelajaran yaitu siswa mampu dalam pembelajaran akademik atau secara mental intelektual (*intellectual quotient*). Potensi yang belum dikenal yaitu dengan cara memperkenalkan permainan baru yang belum diketahui atau terbilang masih asing, sehingga menghasilkan potensi fisik dalam diri siswa dan potensi sosial emosional (*emotional quotient*). Permainan baru atau masih asing merupakan permainan yang belum pernah siswa dapatkan selama proses pembelajaran. Permainan yang mampu menumbuhkan minat dan keterampilan dalam diri siswa. Permainan yang menjadikan siswa lebih aktif, disiplin dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kurikulum 2013 tertera KI dan KD kelas VII dalam mata pelajaran PJOK disebutkan akan lebih baik diberikan pembelajaran permainan *softball* kepada siswa. Namun hal tersebut belum dilaksanakan di setiap jenjang sekolah. Karena terdapat beberapa hal yang memengaruhi diantaranya permainan *softball* masih asing bagi beberapa sekolah dan sarana prasarana yang cukup mahal dan sulit diperoleh.

Tahun 2014 lapangan *softball-baseball* Universitas Negeri Surabaya menjadi tempat untuk Kejuaraan Daerah *Softball-Baseball* Jawa Timur. Peneliti ikut serta menjadi pemain dalam kejuaraan tersebut dan bermain dalam cabang olahraga *softball* kategori putri. Kejuaraan Daerah *Softball Baseball* se-Jawa Timur hanya diikuti oleh satu kota dan dua Kabupaten yakni Kota Surabaya, Kabupaten Malang dan Kabupaten Jombang.

Berdasarkan kejuaraan daerah tersebut dan belum terlaksananya pembelajaran PJOK dalam olahraga

softball, peneliti ingin memperkenalkan permainan *softball* di daerah yang belum mengenal atau masih asing dengan olahraga tersebut. Peneliti memilih Kabupaten Lamongan sebagai tempat untuk melakukan penelitian, karena Kabupaten Lamongan adalah tempat kelahiran peneliti. Selain itu, peneliti ingin memperkenalkan cabang olahraga *softball* di Kabupaten Lamongan melalui pengurus cabang Persatuan *Baseball Softball* Amatir Seluruh Indonesia (Perbasasi).

Setelah penentuan daerah peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa kelas VII yang bernama Shafa Qura'tul Ain yang berasal dari SMP Negeri 1 Kedungpring pada tanggal 06 Oktober 2016. Selain siswa, ada juga wawancara beberapa guru PJOK dari SMP Negeri 2 Kedungpring yang bernama Moh. Saripin, S.Pd dan SMP Negeri 1 Kedungpring yaitu Anang Afandy, S.Pd untuk menentukan tempat penelitian. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, sekolah belum pernah mengenal *Softball* dan dalam pembelajaran PJOK belum pernah diajarkan. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian di SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan tersebut, terutama kelas VII dengan harapan mampu mengembangkan minat siswa dalam olahraga *softball*.

Softball adalah olahraga yang berasal dari Amerika dan permainan ini dilakukan secara beregu yang masing-masing terdiri dari sembilan pemain inti. Masing-masing regu memiliki nama yang berbeda yaitu tim *defensive* dan tim *offensive*. Tim *defensive* adalah regu penjaga yang memiliki nama posisi yang sesuai tugasnya. Sedangkan tim *offensive* adalah regu penyerang yang memiliki urutan untuk memukul.

Permainan ini menggunakan keterampilan menangkap, melempar, dan berlari. Keterampilan menangkap dan melempar biasanya digunakan untuk menjaga daerah yang dilakukan oleh tim *defensive*. Sedangkan keterampilan berlari digunakan untuk tim *offensive* setelah melakukan pukulan. Ketiga keterampilan tersebut biasanya diajarkan ketika latihan teknik. Tetapi ketika bermain secara keseluruhan keterampilan tersebut digunakan oleh seluruh pemain yang sesuai tugasnya masing-masing. Oleh karena itu, permainan ini sangat membutuhkan ketangkasan dan kecerdikan dalam bermain.

Permainan *softball* memiliki beberapa nilai karakter seperti tanggung jawab, disiplin, dan kerjasama. Setiap pemain *defensive* bertanggung jawab dan harus disiplin untuk menjaga daerah yang sesuai dengan nama posisinya dan harus mampu bekerjasama dalam menjaga daerah tersebut. Sedangkan untuk tim *offensive* harus bertanggung jawab ketika gilirannya memukul dan secepatnya untuk lari, berusaha disiplin dan bekerjasama ketika memukul atau setelah memukul. Oleh karena itu,

permainan ini sangat menyenangkan sesuai untuk anak-anak yang suka bermain.

Tahun 2016 seorang mahasiswa angkatan 2013 atas nama Fajar Furqon melakukan penelitian yang berjudul Analisis Minat Siswa Kelas V SD Se Gugus Wonosobo Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi terhadap Permainan *Tee Ball*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Fajar Furqon adalah 1) latar belakang yang diambil adalah keberhasilan program pendidikan, pengamatan dalam Kejuaraan Daerah dan belum adanya Perbasasi di Kabupaten Banyuwangi. Sedangkan pada penelitian ini keberhasilan proses belajar mengajar, belum terlaksananya pembelajaran PJOK pada cabang olahraga *softball*, daerah yang belum mengenal permainan *softball* dan keikutsertaan dalam Kejuaraan Daerah *Softball Baseball* tahun 2014; 2) Objek penelitian yang digunakan oleh Fajar Furqon adalah siswa kelas V SD Se Gugus Wonosobo Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi. Sedangkan penelitian ini menggunakan siswa Kelas VII SMP Negeri Se Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan; 3) Permainan yang digunakan oleh Fajar Furqon adalah permainan *Tee Ball*. Sedangkan permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *softball*. Hasil penelitian Fajar Furqon tersebut menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa minat siswa kelas V SD Se-Gugus Wonosobo Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi termasuk kategori tinggi

Tahun 2015 mahasiswa atas nama Anang Setya Aji angkatan 2011 juga melakukan penelitian tentang minat siswa, tetapi cabang olahraga yang diteliti adalah cabang olahraga *hockey*. Penelitian yang dilakukan tersebut berkaitan dengan ekstrakurikuler yang ada di SMA Negeri 1 Wonoayu Sidoarjo. Penelitian yang dilakukan oleh Anang Setya Aji muncul karena perlunya peranan sekolah dalam mengembangkan dan menyalurkan minat siswa dalam ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Wonoayu Sidoarjo. Pada tahun 2015 permainan *hockey* juga mulai populer dan terkenal di kalangan Jawa Timur. Sehingga Anang Setya Aji melakukan penelitian tersebut dan menyimpulkan bahwa tingkat minat siswa terhadap ekstrakurikuler permainan *hockey* di SMA Negeri Wonoayu Sidoarjo tinggi dengan nilai persentase keseluruhan mencapai 61,7%.

Tahun 2016 mahasiswa atas nama Rofiur Rizki angkatan 2012 juga melakukan penelitian yang berkaitan dengan modifikasi permainan *softball*, tetapi fokus terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTs. Assa'adah 1 Sampurnan Bungah Gresik. Penelitian yang dilakukan oleh Rofiur Rizki muncul berdasarkan pengamatan, observasi dan interview dengan guru PJOK bahwa belum terlaksana pembelajaran PJOK dengan baik di MTs. Assa'adah 1 Sampurnan Bungah Gresik. Pembelajaran yang belum terlaksana tersebut karena

sarana dan prasarana kurang memadai misalnya lapangan dan sarana prasarana, terutama permainan *softball* karena mahalnya alat. Selain itu motivasi siswa saat pembelajaran PJOK juga menurun, karena materi yang diberikan cenderung monoton khususnya permainan dan olahraga yang sesuai dengan sarana dan prasarana. Sedangkan permainan *softball* termasuk dalam kurikulum pendidikan yaitu kurikulum KTSP pada kelas VII. Sehingga Rofiur Rizki melakukan penelitian tersebut dan menyimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VII MTs. Ass'adah 1 Sampurnan Bungah Gresik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul "Minat Siswa Kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan terhadap permainan *Softball*".

Minat

Menurut Djamarah (2011: 166), minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan secara konsisten dengan rasa senang. Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, tetapi dapat juga ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap sesuatu akan cenderung memberikan perhatian lebih besar dan sama sekali tidak akan menghiraukan sesuatu yang lain.

Menurut Slameto (2010: 180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minatnya begitu pula sebaliknya. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan terbentuk dari interaksi terhadap sesuatu hal sehingga menimbulkan perasaan nyaman dan senang ketika dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dorongan atau motivasi untuk berinteraksi. Jadi apabila seseorang berminat terhadap suatu aktivitas atau hal, maka aktivitas atau hal akan selalu diperhatikan terus menerus dengan rasa senang dan akan memperoleh suatu kepuasan.

Menurut Djaali (2008: 122) Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan, misalnya minat belajar, minat berolahraga, minat membaca, dan minat dalam bidang seni.

Menurut Hilgard (dalam Slameto, 2010: 57), "*Interest is persiting tendency to pay attention to enjoy some*

activity or content” (Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus disertai dengan rasa senang. Berbeda-beda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara dan belum tentu diikuti perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

Menurut Crow and Crush (dalam Andriyani, 2013: 11 repository.upi.edu/89843/spkk9811697_chapter2pdf) faktor timbulnya minat terdiri dari tiga faktor sebagai berikut:

a) Faktor dorongan dari dalam

Merupakan rasa ingin tahu yang ada pada dirinya atau dorongan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda. Dorongan ini dapat membuat seseorang berminat untuk mempelajari ilmu mekanik, melakukan penelitian ilmiah, atau aktivitas lain yang menantang.

b) Faktor motif sosial

Merupakan minat dalam upaya mengembangkan diri dari dan dalam ilmu pengetahuan, yang mungkin diilhami oleh hasrat untuk mendapatkan kemampuan seseorang dalam bekerja atau adanya hasrat untuk memperoleh penghargaan dari keluarga atau teman.

c) Faktor emosional

Merupakan minat yang sangat berkaitan dengan perasaan dan emosi. Seperti keberhasilan yang akan menimbulkan perasaan puas sehingga mampu meningkatkan minat, sedangkan pada suatu kegagalan bisa menghilangkan minat seseorang dalam mencapai suatu tujuan.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, aktivitas atau kegiatan. Seseorang akan cenderung memperhatikan aktivitas itu dan tidak menghiraukannya aktivitas yang lain. Karena minat dipengaruhi oleh berbagai hal dan dapat berubah-ubah diantaranya adalah faktor dorongan dalam individu, faktor motif sosial atau faktor emosional.

Minat Siswa

Menurut Subini, dkk. (2012: 87) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat timbul dalam diri siswa untuk memperhatikan, menerima, serta melakukan sesuatu tanpa ada yang menyuruh dan sesuatu itu dinilai penting atau berguna bagi dirinya. Minat juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Minat yang tinggi dapat menuntun untuk mencoba dan belajar lebih baik lagi. Siswa yang mempunyai minat terhadap sesuatu akan lebih mudah dalam mempelajarinya. Karena jika siswa tidak memiliki minat untuk belajar, ia menjadi tidak bersemangat bahkan tidak

mau belajar. Oleh karena itu, perlunya hal baru yang unik dan menyenangkan dalam membangkitkan minat siswa.

Minat siswa tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh pada saat melakukan kegiatan atau aktivitas. Minat siswa pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Siswa harus menyadari bahwa belajar merupakan alat untuk mencapai tujuan yang dianggapnya penting, namun hasil dari proses belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat siswa adalah ungkapan melalui sesuatu yang menunjukkan siswa tersebut menyukai sesuatu hal daripada hal lainnya, dan siswa juga dapat berpartisipasi langsung dalam aktivitas atau kegiatan. Ketika siswa tidak memiliki minat maka untuk belajar pun siswa akan cenderung tidak mau.

Permainan

Menurut kamus Wikipedia (dalam Hartati, dkk. 2013: 2), bermain merujuk serangkaian aktivitas sukarela yang dapat dilakukan menurut motivasi intrinsik yang secara normal berhubungan dengan kesenangan dan kenikmatan. Bermain secara umum berhubungan dengan dunia anak-anak, dan bermain merupakan dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia.

Menurut Lutan (dalam Hartati dkk. 2013: 3), yang memaparkan karakteristik “bermain sebagai aktivitas yang dilakukan secara bebas dan sukarela”. Bermain pada hakekatnya suatu kesungguhan dan kesanggupan yang menyerap konsentrasi dan tenaga mereka saat melakukan aktivitas bermain itu sendiri.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian permainan adalah aktivitas yang dilakukan dengan bebas dan sukarela dengan batasan-batasan tertentu untuk mencapai suatu kesenangan.

Softball

Menurut Isdianto (dalam jurnal-s1.fsr.ditb.ac.id/index.php/interior/article/viewFile/403/5) 2) *softball* merupakan cabang olahraga permainan tim yang berkembang dan populer di negara-negara benua Amerika, Asia Pasifik, dan salah satunya Indonesia. Olahraga ini berawal dari permainan rakyat yang dikembangkan dan dibuat standarisasi dengan dibuat induk olahraga dan peraturan dasar dalam permainan. Olahraga asli Amerika ini mulai berkembang di Indonesia pada tahun 1960-an. Melihat perkembangan yang pesat dan menjadi olahraga masyarakat, maka dibentuklah organisasi *softball* yang bernama

“Perserikatan *Baseball Softball* seluruh Indonesia) pada tahun 1967 M.

Menurut Hartati dan Kristiyandaru (2011: 3) *Softball* adalah olahraga yang paling digemari anak-anak sekolah, terutama pelajar dan mahasiswa. Karena olahraga ini biasanya menggunakan seragam menarik dan disertai teriakan-teriakan dengan istilah asing ketika bermain.

Menurut Hartati dan Kristiyandaru (2011: 13) permainan ini dilakukan beregu, masing-masing regu berjumlah 9 orang pemain inti. Bagi regu *offensive* yang terdiri dari 9 (sembilan) orang dengan urutan pesanan memukul (*batting order* = BO). Untuk pemain penyerang urutan pertama disebut BO 1, urutan memukul kedua disebut BO 2, demikian seterusnya. Sedangkan untuk regu *defensive* yang berjumlah 9 (sembilan) orang ini menempati daerah masing-masing dan mempunyai tugas sesuai dengan namanya.

Peraturan dalam permainan *softball* adalah sebagai berikut :

- Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran memukul pertama dan terakhir maka dilakukan dengan undian koin.
- Kelayakan lapangan pertandingan dapat diputuskan oleh *plate umpire*.
- Pertandingan dianggap sah apabila terdiri dari 7 *inning*. Namun tidak harus memainkan 7 *inning* penuh. Karena pertandingan dianggap sah dan diberhentikan oleh *umpire* jika 5 *inning* atau lebih telah lengkap diselesaikan. Apabila permainan tidak menggunakan *inning* biasanya dibatasi dengan waktu sesuai perjanjian sesama tim atau penyelenggara.
- Pemenang dari suatu pertandingan adalah tim yang membuat *score* lebih banyak dalam suatu pertandingan yang sah. Apabila satu regu tidak datang di lapangan pada waktu bertanding dinyatakan kalah dan regu yang menang mendapatkan nilai 7 – 0.
- Mercy rule* (*rule* selisih *score*)/ *run* terlalu banyak. Pelari telah mencetak *point* yang terlalu banyak.
- Pencatatan *score* apabila pelari (*run*) secara sah menyentuh *base* 1, *base* 2, *base* 3 dan *home plate* sebelum terjadi *out* ketiga. (Hartati dan Kristiyandaru, 2011: 83)

Berdasarkan penjelasan kajian teori di atas, permainan *softball* adalah permainan beregu yang sangat digemari pesreta didik. Permainan ini terdiri dari sembilan pemain inti dimana *picher* sudah termasuk didalamnya. Lama permainan ditentukan oleh jumlah *inning*. *Inning* adalah bagian dari pertandingan. Tetapi tidak harus menyelesaikan dengan sesuai *inning*. lama permainan juga bisa diganti dengan waktu, sesuai kesepakatan pertandingan atau kedua regu. Dua regu ada yang menjadi pemukul dan ada yang bertahan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian non-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian non-eksperimen adalah suatu penelitian dimana peneliti sama sekali tidak memiliki kesempatan untuk memberikan perlakuan atau berperan dalam munculnya suatu gejala (*expost facto*). Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif (Maksum, 2012: 3). Penulis ingin menggambarkan dan mengungkapkan minat siswa terhadap permainan *softball* yang bertujuan memberi gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta yang diselidiki.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasi (Maksum (2012: 53). Maka populasi dalam penelitian ini berjumlah 446 siswa yang diperoleh dari keseluruhan siswa kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan yang terdiri dari 2 sekolah pada tabel 3.2 dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1 Sekolah Menengah Pertama dan Jumlah Siswa Kelas VII

No	Sekolah Dasar	Jumlah Siswa Kelas VII
1	SMP Negeri 1 Kedungpring	277
2	SMP Negeri 2 Kedungpring	169
Jumlah		446

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket minat siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat siswa yang berupa pernyataan positif dan negatif yang mengadopsi dari Skripsi Fajar Furqon tahun 2016 yang berjudul “Analisis Minat Siswa Kelas V SD Se-Gugus Wonosobo Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi terhadap Permainan *Tee Ball*”. Hasil uji validitas = 0.246-0.672 dan uji reliabilitas = 0.876.

Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data-data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data-data tiap variabel yang telah diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat.

Teknik analisis data dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Mean

Mean atau rata-rata hitung adalah sebuah angka yang diperoleh dengan cara membagi jumlah nilai dengan jumlah individu yang muncul. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$M = \text{Mean}$

$\sum x = \text{Jumlah total nilai dalam distribusi}$

$N = \text{Jumlah individu}$

(Maksum, 2012: 16)

2. Standart deviasi

Standart deviasi adalah penyimpangan suatu nilai dari *mean*. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fd^2}{N}}$$

Keterangan:

$SD = \text{Standart Deviasi}$

$\sum f = \text{Jumlah Frekuensi}$

$d = \text{Deviasi}$

$N = \text{Jumlah Individu}$

(Maksum, 2009: 28)

3. Varian

Varian adalah angka-angka yang menunjukkan suatu ukuran variabilitas yang cara menghitungnya dengan jalan mengkuadratkan standar deviasinya saja. Secara ringkas dapat kita lihat pada rumus sebagai berikut:

$$s = \frac{\sum fd^2}{N}$$

Keterangan:

$s = \text{Varian}$

$\sum f = \text{Jumlah Frekuensi}$

$d = \text{Deviasi}$

$N = \text{Jumlah Individu}$

(Maksum, 2009:30)

4. Presentase

$$P = \frac{M}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

$P = \text{Presentase}$

$M = \text{Jumlah kasus}$

(Maksum, 2007: 8)

Setelah didapatkan data nilai persentase, peneliti menentukan 5 titik persentil dengan jalan pembagian $100\% : 5 = 20$. Adapun kategori adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Kategori

No	Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Tinggi
2	61% - 80%	Tinggi
3	41% - 60%	Sedang
4	21% - 40%	Rendah
5	0% - 20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, data minat siswa kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan terhadap permainan *Softball* diolah dengan menggunakan perhitungan manual dan menggunakan program *statistical package for social science (SPSS) for windows evaluation 2.0*.

Tabel 3 Frekuensi Tingkat Minat Siswa SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persen
81% - 100%	Sangat Tinggi	63	14%
61% - 80%	Tinggi	272	61%
41% - 60%	Sedang	109	24,5%
21% - 40%	Rendah	2	0,5%
0% - 20%	Sangat Rendah	0	0%
Total		446	100%

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan adalah siswa yang tergolong dalam kategori minat sangat tinggi terhadap permainan *softball* sejumlah 63 siswa dengan persentase 14%, tergolong dalam kategori minat tinggi sejumlah 272 siswa dengan persentase 61%, tergolong dalam kategori minat sedang sejumlah 109 siswa dengan persentase 24,5%, tergolong dalam kategori minat rendah sejumlah 2 dengan persentase 0,5% dan kategori yang tergolong sangat rendah tidak ada

Pembahasan

Pembahasan berikut tentang hasil penelitian yang meliputi minat siswa kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan terhadap permainan *Softball*. Minat merupakan kecenderungan hati siswa yang tinggi terhadap sesuatu, perasaan ingin tahu, dan ingin mempelajari sehingga melahirkan perasaan senang terhadap suatu kegiatan atau sebuah permainan.

Waktu yang dibutuhkan dalam pengambilan data selama 4 hari, dimana setiap sekolah memiliki waktu 2 hari dengan menggunakan waktu di luar pembelajaran PJOK. Hari Jum'at tanggal 20 penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kedungpring. Seluruh siswa dikumpulkan dalam sebuah aula dan melihat video permainan *softball* selama 20 menit. Selanjutnya seluruh siswa berjalan ke lapangan dan diberikan materi teknik dasar permainan *Softball* yang meliputi teknik dasar memukul, menangkap, dan melempar. Sebelum mencoba

melakukan permainan *softball* siswa melakukan *base running* sebanyak 2 kali putaran lapangan *softball* yang sudah di modifikasi. Sesuai dengan intruksi peneliti, siswa mencoba melakukan *base running* dan dilanjutkan dengan mencoba melakukan teknik dasar permainan *softball* yang sudah dibagi kelompoknya. Setiap kelompok terdiri dari 9-10 siswa yang sudah di pisahkan antara laki-laki dan perempuan.. Secara bergantian, kemudian siswa mencoba melakukan permainan *softball* sebanyak 2 *inning* untuk setiap kelompoknya. Ketika kelompok A *defensive* maka kelompok B *offensive*.

Hari Sabtu tanggal 21 Januari 2017 penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kedungpring. Secara bergantian siswa laki-laki dan perempuan dikumpulkan di aula untuk melihat video permainan *softball* selama 20 menit. Selanjutnya seluruh siswa berjalan ke lapangan dan diberikan materi teknik dasar permainan *Softball* yang meliputi teknik dasar memukul, menangkap, dan melempar. Kemudian seluruh siswa melakukan *base running* sebanyak 2 kali putaran lapangan *softball* yang sudah dimodifikasi. Setiap kelompok terdiri dari 9-10 siswa yang sudah dipisahkan antara laki-laki dan perempuan.. Secara bergantian, kemudian siswa mencoba melakukan permainan *softball* sebanyak 2 *inning* untuk setiap kelompoknya. Ketika kelompok A *defensive* maka kelompok B *offensive* Hari Senin tanggal 23 Januari 2017 seluruh siswa mengisi angket minat siswa yang dimulai dari SMP Negeri 1 Kedungpring, kemudian SMP Negeri 2 Kedungpring.

Seluruh siswa baik dari SMP Negeri 1 Kedungpring maupun SMP Negeri 2 Kedungpring ketika melihat video banyak yang tertarik untuk melihat, mendengar dan mencoba memainkan permainan *softball*. Ada banyak yang siswa yang sangat antusias melihat dan ingin memainkan permainan tersebut karena menurut mereka permainan *softball* adalah hal baru, menarik, menyenangkan dan mudah untuk dilakukan. Bukan hanya siswa saja yang tertarik, tetapi guru PJOK SMP Negeri 2 Kedungpring bapak Moh. Saripin, S.Pd sangat bersemangat dan memberikan tambahan sedikit penjelasan kepada siswanya tentang permainan *softball*.

Setelah melihat video permainan *softball* seluruh siswa menuju lapangan untuk diberikan materi tentang teknik dasar permainan tersebut. Kemudian siswa dibagi menjadi 9-10 siswa tiap kelompok. Masing-masing kelompok melakukan *base running* sebanyak 2 kali dan mencoba melakukan teknik dasar permainan *softball*. Kemudian secara bergantian tiap 2 kelompok untuk mencoba melakukan permainan *softball* sebanyak 2 *inning*. Siswa melakukan tahapan-tahapan sebelum dan ketika melakukan permainan *softball* dengan sungguh-sungguh dan gembira. Siswa dengan mudah melakukannya, bahkan beberapa siswa ingin mencoba

kembali dalam bermain *softball*. Setelah mencoba permainan seluruh siswa mengisi angket pada hari senin, 23 Januari 2017 dengan memasuki tiap-tiap kelas di setiap sekolah.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan siswa kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan secara keseluruhan tergolong tinggi dalam minat permainan *softball*, tetapi ada 14% atau sejumlah 63 siswa yang tergolong sangat tinggi dan tergolong sedang 24,5% sejumlah 109 siswa serta 0,5% tergolong rendah. Siswa yang tergolong sangat tinggi karena siswa belum pernah melakukan permainan ini. Seluruh siswa baru mencoba permainan ini pertama kali dan dengan sungguh-sungguh dan perasaan gembira mereka semua melakukannya. Beberapa siswa, baik dari SMP Negeri 1 Kedungpring atau SMP Negeri 2 Kedungpring ada yang ingin mencoba kembali dalam bermain *softball*.

Secara keseluruhan siswa kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan tergolong tinggi dalam minat dengan permainan ini, karena siswa merasa permainan ini menjadi hal baru. Ketika mencoba permainan *softball*, terjadi persaingan antar siswa. Karena siswa berusaha untuk bisa memukul, berlari, menangkap, melempar, mematikan lawan, dan mendapatkan point. Beberapa siswa dengan mudah menangkap dan melempar, meskipun siswa tersebut baru mendapatkan materi dan mencoba permainan *softball* hari itu juga.

Sedangkan tergolong sedang karena selama proses pelaksanaan ada sedikit kendala yaitu cara memukul yang perlu dilakukan pendampingan secara intensif dan cara mematikan bola ke lawan. Rata-rata siswa belum bisa melakukan pukulan dengan baik dan benar. Karena harus menyesuaikan pegangan *stick* dengan postur tubuh dan masih harus terus belajar cara memegang *stick*, posisi badan dan kaki serta tahap persiapan memukul hingga siswa dapat memukul bola. Selain itu cara mematikan bola ke lawan, masih ada siswa yang melempar bola ke arah lawan. Bukan bola dan *glove* yang jadi satu kemudian disentuh ke lawan. Tetapi secara keseluruhan dalam permainan *softball* siswa sudah mengerti untuk mendapatkan *point*, mematikan lawan, dan penggunaan perlengkapan dan alat dalam permainan *softball*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa minat siswa kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan terhadap permainan *Softball* masuk kategori tinggi dengan persentase 61%.

Saran

Beberapa saran yang muncul dalam penelitian ini diantaranya:

1. Sebagai referensi mata pelajaran PJOK di sekolah melalui permainan *softball*. Jika kendala alat, maka dapat dimodifikasi terlebih dahulu.
2. Sebagai acuan untuk diadakan ekstrakurikuler *softball* di SMP Negeri Se-Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan.
3. Apabila diadakan penelitian berikutnya lebih ditingkatkan cakupan sekolahnya karena permainan ini masih kurang dalam tahap pemasalan sehingga guru maupun siswa perlu diperkenalkan permainan ini.
4. Jika di kemudian hari diadakan penelitian lagi sebaiknya pelaksanaannya pada saat pembelajaran dan jumlah kelas disesuaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Aji, Anang Setya. 2010. *Survey Minat Siswa terhadap Ekstrakurikuler Permainan Hockey di SMA Negeri 1 Wonoayu Sidoarjo*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FIK Universitas Negeri Surabaya.

Andriyani, Santi. 2013. *Minat Krja Siswa Program Studi Pendekatan Tinggi Teknologi Agroindustri FPTK UPI*. http://repository.upi.edu/8984/3/s_pkk_9811697_chapter2.pdf diakses 23 Nopember 2016

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Dewangga, Yanuar Yosa. 2017 *Analisis Minat Siswa Kelas V SD Se-Gugus II Karangjati Kecamatan Karangjati Kabupaten Ngawi terhadap Permainan Tee Ball*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FIK Universitas Negeri Surabaya.

Djaali. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Djamarah, 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Furqon, Fajar. 2016. *Analisis Minat Siswa Kelas V SD Se-Gugus Wonosobo Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi terhadap Permainan Tee Ball*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FIK Universitas Negeri Surabaya.

Hardiansyah, Fiqi Fahrizal. 2017. *Analisis Minat Siswa terhadap Permainan Tee Ball pada Siswa Kelas V SD*

Se-Gugus V Kecamatan ponorogo Kabupaten Ponorogo. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FIK Universitas Negeri Surabaya.

Hartati, Sasminta Christina Yuli dan Kristiyandaru, Advendi. 2011. *Petunjuk Praktis Bermain Softball*. Malang : Wineka Media.

Hartati, Sasminta Christina Yuli, Kristiyandaru, Advendi dan Priambodo, Anung. 2013. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Ketrampilan Sosial dan Emosional)* . Malang : Wineka Media.

Isdianto, Faadil Achmad. 2011. *Indonesia Baseball SoftballCenter*.<http://journals1.frsd.itb.ac.id/index.php/interior/article/viewfile/403/> 352 di akses Rabu, 23 Nopember 2016

Ketetapan MPR Nomor 4 tahun1973 tentang Garis Besar Haluan Negara.

Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya : Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya : Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Rizqi, Rofiur. 2016. *Penerapan Modifikasi Permainan Softball terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK (Studi pada Siswa Kelas VII MTs Ass'adah Sampurnan Bungah Gresik*. Skripsi Tidak diterbitkan. Surabaya: FIK Universitas Negeri Surabaya.

Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1984 pasal 4 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.

Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Subini, Nini, dkk. 2012 *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta. Menteri Pustaka.

Winardi, Taufik (Ed). 2015. *Internasional Softball Federation 2014-2017 Official Rules of Softball*. PB Perbasasi.

(Online), (<http://images.google.co.id>, diakses Rabu, 10 Desember 2016)

(Online), (<http://images.google.co.id>, diakses Rabu, 10 Desember 2016)

(Online), (<http://images.google.co.id>, diakses Rabu, 10 Desember 2016)

(Online), (<http://images.google.co.id>, diakses Jum'at, 9 Juni 2017)

(Online), (<http://images.google.co.id>, diakses Jum'at, 9 Juni 2017)

